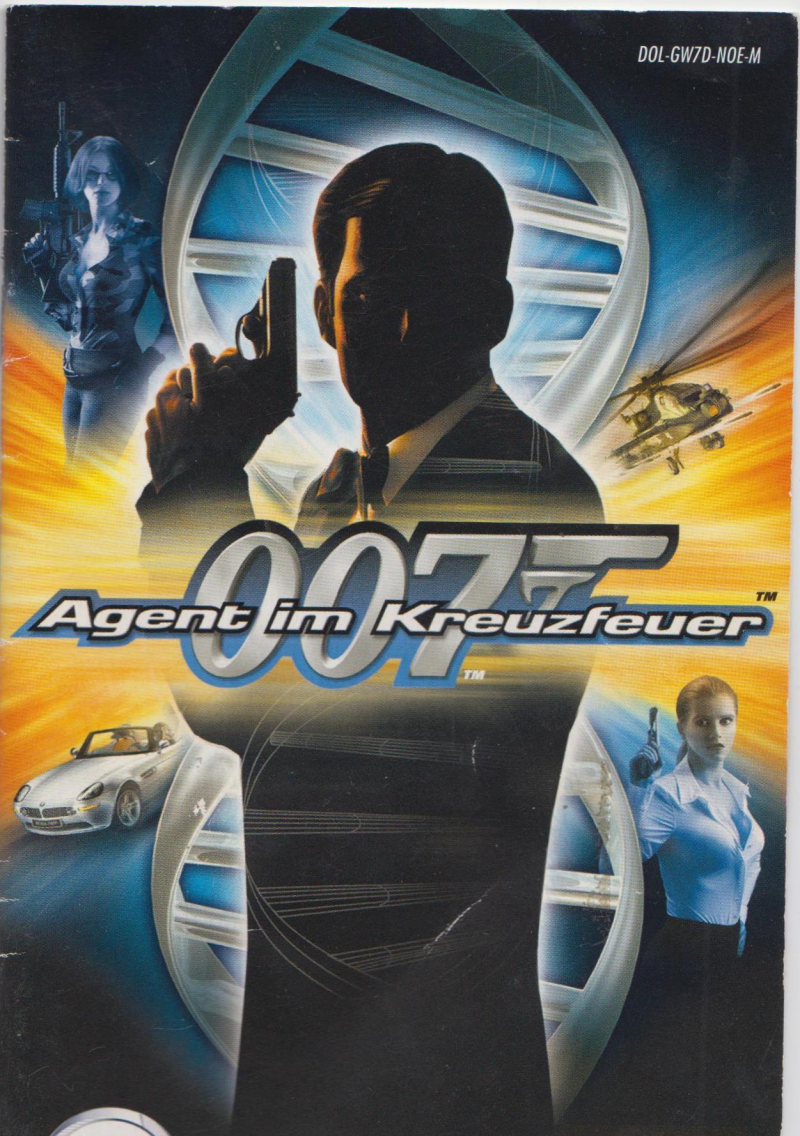
DOL-GW7D-NOE-M



SPIELANLEITUNG

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO-SYSTEM PASST.

Original Nintendo Seal of Quality ™

1-4 Player Simultaneous

DIESER SPIELTITEL UNTERSTÜTZT GLEICHZEITIGES SPIELEN FÜR BIS ZU VIER SPIELER UNTER VERWENDUNG DER ENTSPRECHENDEN ANZAHL VON CONTROLLERN.

Memory Card Uses 3 Blocks

DIESER SPIELTITEL ERFORDERT EINE MEMORY CARD (SPEICHERKARTE), UM SPIELSTÄNDE-, EINSTELLUNGEN ODER -STATISTIKEN ABZUSPEICHERN.

LICENSED BY

Nintendo®

TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2002 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

Inhalt

Spielstart 2
Befehlsübersicht 2
Grundlegende Steuerung 3
Einleitung 4
Das Spiel einrichten 5
Hauptmenü 5
Optionenbildschirm 6
Bond in Action 7
Standard-Aktionssteuerung 7
Pausebildschirm 10
Bildschirm Missionsergebnis 11
Bonds Waffen 11
Bond am Lenkrad 16
Standard-Fahrsteuerung 17
Fahrzeuge 18
Fahrzeugwaffen 18
Fahrzeug-Geräte 19
Missionen 19
Freunde und Feinde 20
Multiplayer 21
Bildschirm Multiplayer-Spiel wählen 21
Einstellungen Multiplayer-Spielmodus 22
Multiplayer-Menüs 22
Speichern und Laden 26
Mitwirkende 27

ZURÜCKSETZEN DER STEUERELEMENTE DES CONTROLLERS IN DIE NEUTRALE POSITION

Sollten die L- oder R-Tasten gedrückt sein oder der Control Stick oder C-Stick sich nicht in der neutralen Position befinden, wenn du die Stromversorgung einschaltest, kann dies zu Fehlfunktionen während des Spiels führen.

Um die ursprüngliche, neutrale Position wiederherzustellen, musst du zunächst sämtliche Knöpfe, Tasten und Sticks loslassen. Vergewissere dich, dass sich der Control Stick und der C-Stick in der neutralen Mittelposition befinden. Halte danach gleichzeitig den X-Knopf und den Y-Knopf in Verbindung mit START/PAUSE für mindestens drei Sekunden gedrückt.

Spielstart

1. Schalte den NINTENDO GAMECUBE durch Betätigen des POWER-Schalters aus.

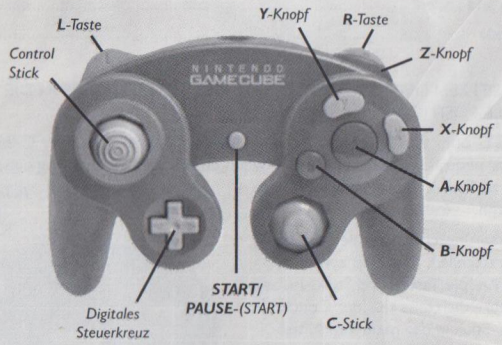
ACHTUNG: Während die Konsole eingeschaltet ist, sollte keine NINTENDO GAMECUBE DISC eingelegt oder entfernt werden.

2. Stelle sicher, dass ein NINTENDO GAMECUBE CONTROLLER an Anschlussbuchse 1 für Controller des NINTENDO GAMECUBE angeschlossen ist.
3. Wenn ihr zu zweit spielt, muss ein weiterer NINTENDO GAMECUBE CONTROLLER an Anschlussbuchse 2 für Controller angeschlossen werden.
4. Lege die Spiel-Disc wie vorgesehen ein.
5. Schalte die Konsole nun durch Betätigung des POWER-Schalters ein. Nun solltest du zum Titelbildschirm des Spiels gelangen. Wenn das nicht der Fall ist, beginne erneut mit Schritt 1.
6. Drücke im Titelbildschirm des Spiels **START/PAUSE** (START), um zum Hauptmenü zu gelangen.

Weitere Informationen über diesen und andere Titel von EA GAMES™ findest du auf unserer Website unter **www.eagames.com**

Befehlsübersicht

NINTENDO GAMECUBE Controller-Konfiguration



Menüsteuerung

Menüpunkt markieren	Digitales Steuerkreuz
Auswahl durchschalten	Digitales Steuerkreuz
Wählen/Zum nächsten Bildschirm	**A**-Knopf
Zurück zum vorherigen Bildschirm	**B**-Knopf

Grundlegende Steuerung

Aktionssteuerung

Vorwärts/rückwärts	Control Stick **OBEN/UNTEN**
Seitschritt links/rechts	C-Stick **LINKS/RECHTS**
Ducken	**X**-Knopf (halten)
Aktion (Nachladen, Öffnen, Sprechen etc.)	**A**-Knopf
Springen	**Y**-Knopf
Gerät wählen	Digitales Steuerkreuz **LINKS/RECHTS**
Gerät benutzen	**B**-Knopf

Waffen-Handling

Feuern/Schlag	**R**-Taste
Hoch/runter zielen	**C**-Stick **OBEN/UNTEN**
Links/rechts zielen	Control Stick **LINKS/RECHTS**
Waffe wählen	Digitales Steuerkreuz **OBEN/UNTEN**
Alt. Waffe	**Z**-Knopf
Manuell zielen	**L**-Taste (halten) und Digitales Steuerkreuz
Manueller Zoom	**L**-Taste (halten) und **C**-Stick **OBEN/UNTEN**

- Um auf den Pause-Bildschirm während des Spiels zuzugreifen, drückst du **START/PAUSE** (START).
- Eine detailliertere Liste mit Steuerungen findest du im Abschnitt *Standard-Aktionssteuerung*.

Fahrzeugsteuerung

Lenken	Control Stick **LINKS/RECHTS**
Gas geben	**R**-Taste
Bremsen/Rückwärts	**L**-Taste
Handbremse	**X**-Knopf
Sicht ändern	**Z**-Knopf
Nach hinten schauen	**C**-Stick **UNTEN**

Waffen-Handling

Maschinengewehr abfeuern	**B**-Knopf
Waffe wählen	**Y**-Knopf
Gewählte Waffe abfeuern	**A**-Knopf

Hinweis: Wenn jemand anders als Bond das Fahrzeug steuert, funktioniert die Steuerung ein wenig anders als oben erklärt (weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Standard-Schusssteuerung*).

- Um auf den Pausebildschirm während des Spiels zuzugreifen, drückst du **START/PAUSE** (START).
- Eine detailliertere Liste mit Steuerungen findest du im Abschnitt *Standard-Fahrzeugsteuerung*.

Einleitung

Bei *James Bond 007 - Agent im Kreuzfeuer™* übernimmst du die Rolle des weltberühmten James Bond. In realistischer 3D-Ich-Perspektive infiltrierst du gut bewachte Gefängnisse, setzt eine Menge verschiedener Geräte á la Q ein sowie Waffen, um deine Mission abzuschließen. Bei weiteren Aufträgen setzt du dich ans Steuer der berühmtesten Wagen der 007-Welt und rast durch die Straßen der Stadt in wahnwitziger Geschwindigkeit, um ein böses Komplott zu verhindern.

- Intensive Action und flüssiges Gameplay in 12 Ich-Perspektiven-Locations auf der ganzen Welt.
- Tolle Fahrmissionen mit dem BMW™ 750iL, BMW Z8 sowie dem Aston Martin™ DB5.
- Multiplayer-Spiele über geteiltem Bildschirm (split-screen) für bis zu 4 Spieler in 12-Multiplayer-Landschaften.
- R hat sich im Labor fleißig um die Erstellung eines neuen Geräte-Arsenals bemüht.
- Die aktuellsten Waffen: Wolfram P2K, Windsor FSU-4 Maschinengewehr, Koffler & Stock D17 Maschinengewehr und vieles mehr.

Weitere Informationen über das Spiel *James Bond 007 - Agent im Kreuzfeuer™* findest du unter **007.ea.com**.

Weitere Informationen zu James Bond-Filmen unter **www.jamesbond.com**.

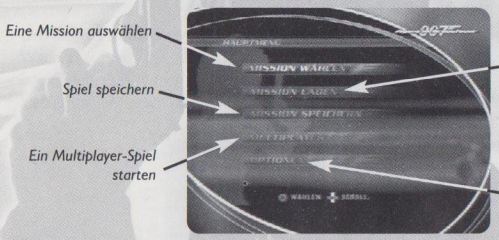
Das Spiel einrichten

Dein Auftrag

007: Wir haben einen Hilferuf von Freunden jenseits des Großen Teiches erhalten. CIA-Agent Zoe Nightshade war auf den Spuren einer Verbindung zwischen einer Firma für Bio-Technologie namens Identicon mit Sitz in Hong-Kong und deren Muttergesellschaft, Malprave Industries. Nightshade ist verschwunden, aber ihre Untersuchungen sind von größtem Interesse für MI6. Sie muss gerettet werden!

Hauptmenü

Aus dem Hauptmenü heraus kannst du eine neue Mission starten, eine gespeicherte laden, dein Spiel abspeichern oder Spieloptionen ändern.



- Um eine Mission zu beginnen, wählst du MISSION WÄHLEN. Der Bildschirm Mission wählen erscheint.

Hinweis: In diesem Handbuch sind Standardeinstellungen **fett** hervorgehoben.

MISSION WÄHLEN: Beginne eine Mission (weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Bildschirm Mission wählen*).

MISSION LADEN: Lade ein gespeichertes Spiel (weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Speichern und Laden*).

MISSION SPEICHERN: Speichere dein Spiel (weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Speichern und Laden*).

MULTIPLAYER: Starte Multiplayer-Spiele (weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Multiplayer*).

OPTIONEN: Stelle die Optionen für Audio, Grafik und Spiel ein (weitere Informationen dazu findest du im Bildschirm *Optionen*).

Bildschirm Mission wählen

Im Bildschirm Mission wählen kannst du ein Spiel in jeder Mission beginnen, die du erreicht hast.

- Drücke Digitales Steuerkreuz **OBEN/UNTEN**, um den Schwierigkeitsgrad festzulegen.
- Wähle als Schwierigkeitsgrad leicht, mittel oder schwierig. Wenn du bei einem höheren Schwierigkeitsgrad eine Mission beendest, erhältst du natürlich mehr Punkte.

Eine Mission auswählen:

1. Drücke Digitales Steuerkreuz **LINKS/RECHTS.**
2. Drücke den **A**-Knopf, um eine Mission auszuwählen. Der Bildschirm Einsatzbesprechung erscheint.

- Drücke den **B**-Knopf, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.
- Wenn du den Punktestand für die Goldmedaillen-Belohnung erreichst, werden verborgene Auszeichnungen wie Waffen und Level freigeschaltet.

Bildschirm Einsatzbesprechung

Ms Einsatzbesprechungen zeigen Situation und Ziele für die bevorstehende Mission auf. Du solltest aufmerksam zuhören, um dich adäquat auf die drohenden Gefahren vorzubereiten.

Um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren, drückst du den B-Knopf.

- Um die Mission zu starten, drückst du den **A**-Knopf.

Optionenbildschirm

Zum Optionenbildschirm gelangst du, indem du im Hauptmenü OPTIONEN wählst.

Im Optionenbildschirm stellst du Musik, Sound und Controller ein.

SCHWIERIGKEIT: Wähle den Schwierigkeitsgrad: leicht, mittel oder schwierig.

CONTROLLER-SETUP: Wähle CONTROLLER-SETUP, um die Konfiguration deines Controllers anzupassen.

Hinweis: Fahrzeugsteuerungen können nicht eingestellt werden. Es gibt nur ein Steuerungsset für die Fahrzeugmissionen.

UMGEK. STEUERUNG: Schalte um zwischen **AUS**/EIN.

VIBRATION: Schalte die Vibration des Controllers AUS/**EIN**.

HUD IMMER SICHTBAR: Schalte die permanente Anzeige des Heads-Up Display **AUS**/EIN.

FADENKREUZ: Schalte die Anzeige des Fadenkreuzes AUS/**EIN.**

GOLDENE BELOHNUNGEN: Schalte die Möglichkeit Goldene Belohnungen in Einzelspielermissionen benutzen AUS/**EIN.**

MUSIK: Drücke Digitales Steuerkreuz **LINKS/RECHTS**, um die Lautstärke einzurichten.

SOUNDEFFEKTE: Drücke Digitales Steuerkreuz **LINKS/RECHTS**, um die Lautstärke der Soundeffekte einzurichten.

MITWIRKENDE: Sieh dir an, wer an *James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer* mitgewirkt hat.

- Um eine der Optionen zu wählen und zu ändern, drückst du Digitales Steuerkreuz **OBEN/UNTEN**, um die gewünschte Option zu markieren, und dann den **A**-Knopf oder Digitales Steuerkreuz **LINKS/RECHTS** (abhängig von der Option).

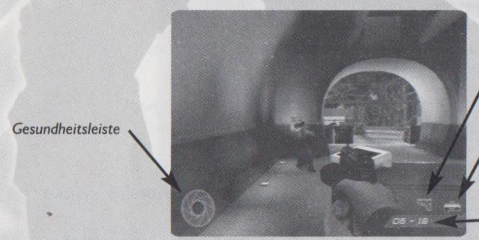
Controller-Setup

Im Bildschirm Controller-Setup kannst du zwischen verschiedenen vordefinierten Controller-Konfigurationen wählen.

- Um eine Konfiguration auszuwählen, drückst du Digitales Steuerkreuz **LINKS/RECHTS.**

Bond in Action

Um deine Missionen erfüllen zu können, musst du nicht nur stets vor feindlichen Wachen auf der Hut sein, sondern auch immer darauf vorbereitet sein, schnelle und entschiedene Aktionen durchzuführen. Es mag vielleicht einfach sein, sich die Basiskenntnisse für einen Agenten anzueignen, aber wahre Meister fallen nicht vom Himmel.



- Um das Controller-Setup für die Passagen Action/Bahn des Spiels zu ändern, wählst du im Optionenbildschirm CONTROLLER-SETUP (weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Optionenbildschirm*).
- Die Steuerungen, die in diesem Abschnitt aufgelistet sind, beziehen sich auf Standard-Controller: **SETUP 1**.

Standard-Aktionssteuerung

Hinweis: Um die Mission zu einem beliebigen Zeitpunkt abzubrechen, drückst du **START/PAUSE** (START). Markiere MISSION BEENDEN und drücke den **A**-Knopf. Markiere JA und drücke den **A**-Knopf erneut, um zum Menü Mission wählen zurückzukehren.

Bewegen

- Um dich **vorwärts/rückwärts** zu bewegen, drückst du den Control Stick **OBEN/UNTEN**.

- **Dein Blick schweift LINKS/RECHTS**, indem du den Control Stick **LINKS/RECHTS** drückst.
- **Du schaust nach OBEN/UNTEN**, wenn du den **C**-Stick **OBEN/UNTEN** drückst.
- Um etwas oder jemanden **LINKS/RECHTS unter Beschuss zu nehmen**, drückst du den **C**-Stick **LINKS/RECHTS**.
- Zum **Ducken** drückst und hältst du den **X**-Knopf.
- Zum **Springen** drückst du den **Y**-Knopf.

Waffen-Handling

- Um **deine Waffe abzufeuern**, drückst du die **R**-Taste.
- Um mit der gewählten Waffe oder dem gewählten Gerät **manuell zu zielen**, drückst und hältst du die **L**-Taste, dann drückst du den Control Stick.
- Du kannst durch die **Waffen schalten**, indem du Digitales Steuerkreuz **OBEN/UNTEN** drückst.
- Um eine **Aktion auszuführen/Waffe wieder nachzuladen**, drückst du den **A**-Knopf.

Geräte-Handling

- **Schalte durch deine Geräte**, indem du Digitales Steuerkreuz **LINKS/RECHTS** drückst.
- Um ein **gewähltes Gerät zu benutzen**, drückst du den **B**-Knopf.

Anderes

- Um das Spiel zu **unterbrechen** und den Pausebildschirm aufzurufen, drückst du **START/PAUSE** (START).
- Um den Pausebildschirm zu schließen, drückst du **START/PAUSE** (START).
- Um auf die Funktionen **Alt. Waffe** zuzugreifen, wie das Aufsetzen von Dämpfern auf deine Pistole oder die Aktivierung der 3-Level-Zoomfunktion für Teleskop-Waffen, drückst du den **Z**-Knopf.

  Hinweis: Wenn jemand anders das Fahrzeug steuert, funktioniert die Steuerung ein wenig anders als oben erklärt (weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt Standard-Schusssteuerung).

Action-Taste

Während deiner Missionen musst du gelegentlich mit deiner Umwelt interagieren.

- Um Türen zu öffnen, Tasten zu drücken, Maschinen zu aktivieren oder deine Waffe nachzuladen, drückst du den **A**-Knopf.

Standard-Schusssteuerung

In Situationen, in denen du dich vom Dach eines fahrenden Wagens verteidigst, unterscheiden sich die Steuerungen ein wenig von denen in den Action-Missionen. Die Unterschiede findest du im folgenden.

- Um **mit deiner Waffe zu zielen**, drückst du den Control Stick.
- Um mit deiner Waffe **heran- oder wegzuzoomen**, drückst und hältst die **L**-Taste, um manuell zu zielen, und drückst dann den **C**-Stick **OBEN/UNTEN**, um heran- oder wegzuzoomen.

  Hinweis: Die Zoom-Funktion ist bei allen Bahn-Schusswaffen nicht verfügbar.
- Um eine **180-Grad-Drehung** auszuführen, drückst du den **B**-Knopf.

Tarntaktiken

Bei einigen Missionen wird Tarnung mehr helfen als Stärke. In solchen Situationen helfen langsames Fortbewegen oder eine geduckte Haltung, damit man nicht so schnell entdeckt wird.

- Zum Ducken drückst du den **X**-Knopf (halte ihn gedrückt, um in der geduckten Haltung zu verbleiben).
- Zum langsamen Gehen drückst du den Control Stick leicht nach vorne.

Gesundheitsleiste

Unten links in der Bildschirmecke findest du die Gesundheitsleiste, die deine physische Konstitution anzeigt. Wenn du im Spiel verletzt wirst, werden Bereiche der Gesundheitsleiste transparent. Wenn die Gesundheitsleiste anfängt zu blinken, ist dein Gesundheitszustand sehr kritisch.

Teile der Gesundheitsleiste kannst du mit Hilfe von Panzerungs-Powerups wieder auffüllen.

Punkte

Die Anzahl deiner Punkte im Spiel hängt von einer Reihe von Faktoren ab:

Bond Bewegungen – Jede Mission verfügt über eine bestimmte Anzahl von typischen Bond-Bewegungen, die du ausführen kannst. Für jede Aktion erhältst du Punkte.

Feinde erledigt – Wie viele Gegner hast du besiegt.

Hinweis: Du kannst deine Munitionseffizienz und die Genauigkeit verbessern, wenn du es schaffst, deine Gegner ohne Waffen zu besiegen.

Munitionseffizienz – Ein guter Agent überwältigt seinen Gegner, indem er nur ein Minimum an Munition verbraucht.

Genauigkeit der Waffen – Zielen, treffen - dann wirst du ausgezeichnet.

Angerichteter Schaden – Der beste Agent schafft auch die härteste Mission ohne Blessuren.

Missionsdauer – Eine schnelle Mission ist das Aushängeschild eines guten Spions. Wenn du deinen Auftrag unter dem Zeitlimit abschließt, wird dein Punktekonto aufgebessert.

007-Bonus – Wenn du für eine Mission mit einer Goldmedaille ausgezeichnet wirst, kannst du die Mission erneut spielen, um ein 007-Bonus-Zeichen aufzusammeln. Die Zeichen sind über die Location verteilt versteckt. Wenn du alle Zeichen aufsammelst – und dein Punktestand hoch genug ist – erhältst du möglicherweise eine Platinmedaille und eine besondere Auszeichnung.

Schwierigkeitsbonus – Du wirst reichlich belohnt, wenn du eine Mission eines höheren Schwierigkeitsgrades erfüllst.

Spieler, die während des Spiels gut punkten, erhalten eine Medaille: Bronze, Silber, Gold oder Platin. Gold- und Platinmedaillen setzen Boni wie neue Waffen oder neue Multiplayer-Karten frei.

MI6-Mitteilungen

Im Verlauf einer Mission kann dich MI6 mit nützlichen Informationen versorgen. Über ein ultra-leises Funksystem spricht MI6 direkt mit dir.

- Gelegentlich können MI6-Mitteilungen für weitere Einsatzziele sorgen, die du aktualisiert im Pausebildschirm findest (weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Pausebildschirm*).

Pausebildschirm

Du kannst dir hier während des Spiels die Einsatzziele erneut anschauen, Einsatzbesprechungen noch einmal lesen oder die Mission neu starten.

- Um auf den Pausebildschirm während des Spiels zugreifen zu können, drückst du **START/PAUSE** (START).

Im unteren Bereich des Bildschirms kannst du die Missionsdauer sowie die Anzahl deiner verbleibenden Leben sehen.

- Bei Fahrmissionen kannst du dir im Pausebildschirm die vollständige Navigationskarte ansehen.
- Wenn du keine Leben mehr hast, kehrst du zum Bildschirm Mission wählen zurück (weitere Informationen dazu findest du im Bildschirm Mission wählen).

MISSION FORTSETZEN: Zurück zum Spiel.

MISSION NEU STARTEN: Spiel vom Beginn der aktuellen Mission wieder aufnehmen.

MISSION BEENDEN: Beende die aktuelle Mission und kehre zum Menü Mission wählen zurück.

- Drücke Digitales Steuerkreuz **OBEN/UNTEN**, um eine Option zu markieren und dann den **A**-Knopf, um auszuwählen.
- Um dir Einsatzziele, Einsatzbesprechung oder die Missionskarte anzusehen (nur Fahrmissionen), drückst du Digitales Steuerkreuz **LINKS/RECHTS**.
- Um durch die Einsatzbesprechung zu scrollen, drückst du Digitales Steuerkreuz **OBEN/UNTEN.**
- Um zum Spiel zurückzukehren, drückst du **START/PAUSE** (START).

Bildschirm Missionsergebnis

Wenn du eine Mission abgeschlossen hast, erscheint der Bildschirm Missionsergebnis und zeigt deinen Punktestand an sowie deine Bewertungen, abhängig von deiner Leistung. Punkte erhältst du in unterschiedlichen Bereichen. Du bekommst einen Schwierigkeitsbonus, wenn du in einem höheren Schwierigkeitsgrad spielst (weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Punkte*).

Leistungsbewertung (siehe Abschnitt Punkte)

Punkte (s.a. gleichnamiger Abschnitt)

Schwierigkeits-Bonus

Gesamtpunktzahl

Weiter zum Hauptmenü

Wenn du eine Mission erfolgreich abgeschlossen hast, kannst du mit der nächsten Mission fortfahren. Wenn du deine Ziele nicht erreichst, musst du die Mission wiederholen. Viel Glück, 007.

Bonds Waffen

Während deiner Mission wirst du auf mächtige Gegner und äußerst risikoreiche Situationen treffen. Um deinen Auftrag ausführen zu können, musst du dich auf Waffen und Geräte verlassen können.

In einigen Situationen wirst du Gewalt anwenden müssen, während andere wiederum Tarntaktiken erfordern. Da du unterwegs Waffen aufsammeln wirst, solltest du rausfinden, welche Waffe in welcher Situation am besten geeignet ist.

- In den folgenden Beschreibungen wird darauf hingewiesen, wenn ein Gegenstand nur in Multiplayer- oder Einzelspieler-Missionen verfügbar ist.

Pistolen

Wolfram P2K

Diese Pistole wurde als nächste Generation der Bewaffnung deutscher Polizisten entwickelt und kombiniert ein sportlich-kompaktes Design mit einem seidenweichen Einzelschussmechanismus. Die P2K verwendet spezielle leichte 9mm Geschosse - sie sind nicht die schlagkräftigsten in der Welt von Bond, aber sie ermöglichen ein schnelles und präzises Abfeuern.

- Bonds Wolfram P2K kann mit einem Dämpfer ausgestattet werden, der auf den Lauf aufgeschraubt wird.
- Den Dämpfer kannst du aufsetzen, indem du die Funktionen **Alt. Waffe** benutzt.

Windsor Viper

Diese große Pistole aus rostfreiem Stahl feuert mit .44 Magnum-Geschossen mit gewaltiger Durchschlagskraft. Die Windsor hat einen gewaltigen Rückstoss, der die Feuerrate reduziert.

IAC Defender

Entwickelt für das israelische Militär. Die IAC feuert kraftvolle .44 Magnum-Geschosse in kontinuierlichem Feuer dank eines gasbetriebenen Rückschlagmechanismus. Es ist eine kraftvolle Waffe, aber nicht besonders präzise.

Dartgun

Diese Gasbetriebene Pistole hält R für besondere Missionen bereit, denn sie feuert nicht-tödliche Pfeile. Diese Waffe solltest du einsetzen, um leise, still und heimlich unschuldige Wachen außer Gefecht zu setzen.

Goldene Waffe

Diese Spezialpistole wird als Auszeichnung für besondere Dienste in der ersten Mission vergeben. Sie verfügt über alle Vorteile einer Standard-P2K, aber sie ist noch kraftvoller.

- Im Multiplayer-Modus kann die Goldene Waffe einen Gegner mit einem Schuss niederstrecken.

Maschinenpistolen

Koffler & Stock KS7

Die Koffler & Stock KS7 ist eine teure leichtgewichtige Maschinenpistole, die für deutsche Grenzer entwickelt wurde und in hoher Stückzahl in der ganzen Welt zu finden ist. Ihre geringe Durchschlagskraft, Ungenauigkeit und kleine Clip-Größe sorgen nur bei geringen Distanzen für Effektivität.

Ingalls Type 20

Die Ingalls Type 20 wurde ursprünglich für den Einsatz von Stadtpolizisten entwickelt. Sie hatte nie großen Erfolg, weil sie sehr unpräzise ist. Lediglich in der Unterwelt fand sie Anklang, denn dort wird ihr Mangel an Finesse eher als Vor- denn als Nachteil angesehen. Verglichen mit der KS7 verfügt die Ingalls über eine höhere Feuerrate und einen größeren Clip.

Calypso P-750

Das zylindrische Magazin mit großer Kapazität verleiht der Calypso P-750 ein etwas ungewöhnliches Aussehen, aber sie kann mehr Geschosse laden als jedes andere Maschinengewehr. Ein zusätzlicher Griff gewährleistet eine höhere Präzision als die Ingalls oder KS7 aufweisen und die hohe Feuerrate macht sie zu einer ausgezeichneten Waffe.

Munitions Belgique PS100

Die PS100 wurde für das belgische Militär gebaut. Sie verfügt über ein Dorsalmagazin, das mehr Geschosse beherbergt als die Magazine der Ingalls oder der KS7. Ihre herausragende Feuerrate macht die PS100 zur tödlichsten Maschinenpistole der Welt.

Maschinengewehre

Kazakovich KA-57

Das bekannteste Maschinengewehr der Welt, die KA-57, wurde für die sowjetische Infanterie während des Kalten Krieges entwickelt. Sie ist ein robustes Gewehr mit geringer Durchschlagskraft und langsamer Feuerrate - genauer als eine Maschinenpistole, aber nicht mit der Durchschlagskraft anderer Maschinengewehre.

Windsor FSU-4

Als eine Version des US-amerikanischen Standardmaschinengewehrs verfügt die Windsor FSU-4 über eine anständige Feuerrate und Präzision sowie einer zusätzlichen Ausstattung - einem Granatwerfer.

- Um auf den Granatenwerfer zugreifen zu können, wählst du die Funktionen **Alt. Waffe**.

Meyer-Westlicher UGW

Während andere Nationen Waffen aus Stahl und Aluminium-Mantel bevorzugen, realisierte die australische Armee die Möglichkeiten von Design in Kunststoff. Die UGW weist eine gute Feuerrate auf sowie eine hervorragende Präzision, unterstützt durch ein 3-fach Teleskop.

Koffler & Stock D17

Das revolutionäre Design von Koffler & Stock ändert das Aussehen von Waffen möglicherweise für immer. Die D17 feuert mantellose Munition, die die Genauigkeit der Waffe heraufsetzt. Mit hoher Feuerrate und einem starken 4-fach Teleskop sorgt die D17 für beachtliche Durchschlagskraft mit hoher Präzision.

Weitere

Manueller Angriff (Einzelspieler)

Dein Kampftraining ermöglicht dir das Setzen eines fürchterlichen KO-Schlags mit bloßen Händen. Manchmal kann man mit einem einzigen Handstreich einen Gegner zur Strecke bringen.

Frinesi Special 12

Dieses 12-kalibrige-Kampfgewehr wird von Polizisten auf der ganzen Welt verwendet. Es hat nur eine geringe Reichweite, aber dafür eine Menge Power.

- Wenn du im Multiplayer-Modus **Alt. Waffe** wählst, verändert sich die Frinesi zu einem Automatikgewehr.

SWZ SSR4000

Ein Bolzen-Gewehr ist die SSR4000. Sie kann heftige Geschosse genau und über große Distanzen schießen. Ein einziger Schuss aus der SSR4000 neutralisiert nahezu jeden Gegner. Darüber hinaus hat die SSR4000 die Power, die Panzerung der Hubschrauber zu durchdringen.

- Die SSR 4000 ist mit einem 6-fach Teleskop ausgestattet. Um auf das Teleskop zuzugreifen, musst du **Alt. Waffe** oder Manueller Zoom aktivieren.

Granaten

Granaten können zum Angriff aus einem Versteck heraus verwendet werden.

- Du wirfst eine Granate, indem du den **R**-Knopf drückst (die **Feuer**-Taste in der Einstellung Standardsteuerung). Um die Reichweite deines Wurfs zu vergrößern, hältst du die **Feuer**-Taste gedrückt, bevor du sie wieder los lässt. Je länger du die Taste gedrückt hältst, umso weiter wirfst du die Granate.

MRL-22

Diese kompakte auf der Schulter zu tragende Waffe feuert ungeleitete Raketen mit ungeheurer Feuerkraft. Päzision ist nicht die Stärke der MRL-22, während die kollateralen Schäden die Neutralisation jedes in der Nähe stehenden Gegners zur Folge haben.

- Im Multiplayer-Modus kannst du mit der Funktion **Alt. Waffe** die MRL-22 zum Abfeuern von geleiteten Raketen bringen. Die Rakete folgt deinem Ziel-Cursor bis sie ihr Ziel trifft.

Feste Gewehre (Einzelspieler)

Es gibt verschiedene auf Sockel montierte Gewehre. Die kannst du gegen gegnerische Fahrzeuge und Hubschrauber einsetzen.

- Um ein festes Gewehr zu benutzen, bewegst du die Griffe des Gewehrs und drückst den **A**-Knopf (die **Action**-Taste in der Einstellung Standardsteuerung). Drücke den **A**-Knopf ein zweites Mal, um wieder vom festinstallierten Gewehr wegzugehen.

Granatenwerfer (Multiplayer)

Der Granatenwerfer schießt Granaten weiter und schneller. Er ist eine effektive Waffe, um Heckenschützen und Spieler in schwer zugänglichem Gebiet zu eliminieren.

- Mit der Funktion **Alt. Waffe** wird eine Granate zu einer Splittergranate. Die Splittergranate entlässt eine Serie von Sub-Munition, die sich über eine große Fläche streut bevor sie explodiert. Jede Sub-Munition verursacht weniger Schaden, aber der Effekt auf dem gesamten Gebiet ist größer.

Minen (Multiplayer)

Im Multiplayer-Modus gibt es eine Reihe interessanter Minen. Sie können nahezu auf jeder Oberfläche platziert werden. Trip Minen erzeugen Laserstrahlen in deiner Teamfarbe. Wenn man sich durch diesen Strahl hindurch bewegt, nimmt man Schaden. Tretminen explodieren, wenn ein Spieler das Minengebiet betritt. Detonator Minen sind die zerstörerischsten aller Minen und erfordern auch für ihren Einsatz die höchsten Fähigkeiten. Wenn Minen einmal platziert sind, kannst du sie mit Hilfe des Q-Fernsteuerung-Geräts detonieren lassen.

Photonenkanone (Multiplayer)

Die Photonenkanone ist eine Experimentalwaffe des MI6 Training-Centers. Es verschießt zwei unterschiedliche Projektilarten. Diese Projektile sind äußerst zerstörerische Energiebälle. Der primäre Feuermodus schießt ein zielsuchendes Projektil, das Spieler trifft, wenn sie sich bewegen.

- Die Photonenkanone schießt mit der Funktion **Alt. Waffe** bis zu fünf Energiebälle ab. Wenn dieser Modus voll ausgekostet wird, kann das Ergebnis verheerend sein.

Geräte

Q-Entschlüssler

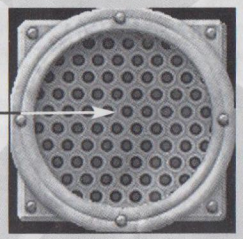
Die Q-Entschlüssler-Funktion an deinem Handy ist sehr praktisch. Ein guter Computer dechiffriert verschlüsselte Codes in Türen und Mainframes. Zeige auf dieses Tool und aktiviere es, um geschlossene Türen und Systeme zu öffnen.

Q-Kralle

Verborgen in deinem Handy ist die Q-Kralle, ein doppelgerolltes Seil, mit dem man auf Vorsprünge und Balkone klettern kann. Wenn das Seil über eine entsprechende Oberfläche kommt, hängt es sich fest und zieht den Halter der Q-Kralle zum entsprechenden Punkt. Sehr hilfreich, wenn man einen sicheren Eingang in etwas oben liegenden Gebieten benötigt.

- Im Multiplayer-Modus können Spieler die Q-Kralle benutzen und Waffen simultan abfeuern.
- Im Multiplayer-Modus ist nahezu jede Oberfläche klauenfähig.

Achte auf besondere Oberflächen, in denen sich die Q-Kralle einhaken kann.



Q-Laser

Einmal aktiviert schießt der Q-Laser einen kurzen Laser mit ungeheurer Schnittstärke ab. Dieses Tool ist sehr hilfreich, um Schlösser aufzuschneiden.

Q-Brille

Diese Röntgengläser können verborgene Türen, Luken oder Panele entdecken. Schau schlau, 007.

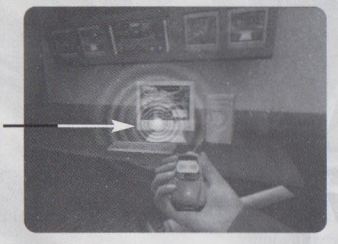
Q-Kamera

Dieses kompakte Tool aus dem Spionhandel kann ebenfalls ganz hilfreich sein. Wähle die Kamera und richte sie so aus, dass sich das Ziel in der Mitte des Bildschirms befindet. Mit dem **B**-Knopf kannst du einen Schnappschuss machen (Steuerung Gerät benutzen in der Einstellung Standardsteuerung).

Q-Fernsteuerung

Mit der Q-Fernsteuerung lädst du kabellose Transmitter-Programme runter und aktivierst damit korrespondierende Geräte. Wenn du an einem Gerät vorbeikommst, das einen grünen Impuls aussendet oder empfängt, zeigst du mit deiner Q-Fernsteuerung auf das Gerät und drückst auf den **B**-Knopf. Das Gerät ist dann aktiviert.

Wenn das Gerät einen roten Impuls empfängt, musst du zuerst den Programmsender finden und das Programm downloaden, bevor du es mit deiner Q-Fernsteuerung aktiveren kannst.



Q-Karte

Richte die Q-Karte auf ein elektronisches Schloss und aktiviere sie. In wenigen Sekunden wird die Q-Karte den verschlossenen Mechanismus lösen und deaktivieren.

Q-Jet

Der Q-Jet kann einen Agenten in die Luft befördern, um hohe Plattformen und Stationen zu erreichen. Es ist ein kurzimpulsiger Mechanismus, der regelmäßiges Wiederaufladen benötigt.

- Den Q-Jet bedient man mit der gewöhnlichen Bewegungssteuerung.
- Um den Q-Jet wieder aufzuladen, solltest du nach Auftankstationen Ausschau halten und den **A**-Knopf drücken (Standard **Action**-Taste).
- Im Multiplayer-Modus laden sich Q-Jets dauernd wieder auf.

Gegenstände

Über eine Reihe von Geräten hinaus, kannst du während jeder Mission viele praktische Gegenstände finden. Wenn du sie aufsammelst, werden die Gegenstände automatisch deinem Inventar zugeordnet.

PANZERUNG: Panzerung stellt teilweise deine Gesundheit wieder her, wenn du verletzt wurdest.

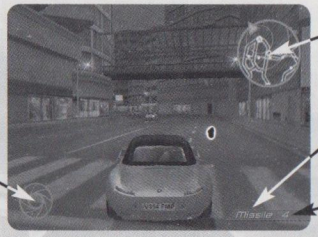
WAFFEN: Möglicherweise lassen deine Gegner Waffen fallen, die du gebrauchen kannst.

SICHERHEITSKARTE: Um Zutritt zu gesicherten Gebieten zu erlangen, kannst du vielleicht eine Sicherheitskarte von gegnerischen Spielern ergattern.

MUNITIONSHALTER: Fügt einer spezifischen Waffe weitere Munition hinzu.

Bond am Lenkrad

Wenn du fährst, bist du verantwortlich für die Einhaltung der gesetzlichen Vorschriften der Straße, die du gerade befährst – es sei denn gewisse Umstände machen dies, sagen wir - schwierig. Jedes Fahrzeug ist mit Waffen und einem integrierten Navigationssystem ausgestattet, das dir dabei hilft, Gegenstände und Gegner auf der ganzen Welt aufzuspüren. Und du bringst das Fahrzeug heil wieder zurück, ja, 007?



Hinweis: Die Fahrsteuerung kann nicht konfiguriert werden. Für Fahrmissionen gibt es nur ein Konfigurationsset.

Standard-Fahrsteuerung

Fahrerische Grundbegriffe

Zum **Steuern** drückst du den Control Stick **LINKS/RECHTS**.

Um **Gas zu geben**, drückst du die **R**-Taste.

Um die **Handbremse** zu benutzen, drückst du den **X**-Knopf.

Zum **Bremsen und um das Gas zurückzunehmen**, drückst du die **L**-Taste.

Um verfügbare **Kameraperspektiven** durchzuschalten, drückst du den **Z**-Knopf.

Um **hinter dich zu sehen**, drückst du den **C**-Stick.

Waffen-Handling

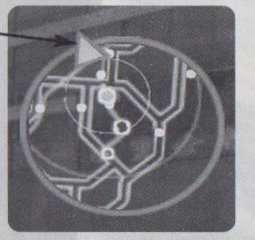
Um **Maschinengewehre abzufeuern**, drückst du den **B**-Knopf.

Um **die gewählte Waffe oder das gewählte Gerät abzufeuern**, drückst du den **A**-Knopf.

Um eine **Waffe oder ein Gerät zu wählen**, drückst du den **Y**-Knopf.

Navigation

Während du fährst, wird das integrierte Navigationssystem oben rechts in der Bildschirmecke angezeigt. Benutze das System, um deine Ziele zu erreichen und Schwierigkeiten zu vermeiden.



Die Navigations-Icons sind nach Farben codiert:

Blau – Bond

Grün – Ziel

Rot – Gegner

Gelb – Power-Up

- Um bei einer Fahrmission eine komplette Karte zu sehen, öffnest du den Pausebildschirm. Um den Pausebildschirm zu öffnen, drückst du **START/PAUSE** (START). Markiere dann KARTE, indem du Digitales Steuerkreuz **LINKS/RECHTS** drückst.

Fahrzeuge

BMW 750iL

Der 750iL ist der Höhepunkt der Eleganz in der BMW-Linie – er definiert seidenweiches Fahrgefühl und pure Leistung neu. Mit einem starken 12-Zylinder-Motor schnurrt er panthergleich unter allen Bedingungen.

BMW Z8

Das ist das neueste aus der Sparte Leistung bei BMW und dieser exquisite Renner kann es wirklich mit jedem Sportwagen der Welt aufnehmen. Sein Fünf-Liter-V8-Motor bringt das Leichtgewicht in weniger als 5 Sekunden auf 100 km/h. Seine Top-Speed liegt bei rund 230 km/h.

Aston Martin DB5

Den Aston Martin DB5 findet man nur noch sehr selten. Zwischen 1964 und 1965 wurden nur 1021 Modelle gebaut und diese erfreuen sich bei Sammlern äußerster Beliebtheit. Für mehr praktische Anwendungen empfiehlt sich der Einsatz des DB5 auf den Autobahnen Europas. Der DB5 ist schnell im Anzug und kann eine Höchstgeschwindigkeit von knapp 220 km/h erreichen.

Fahrzeugwaffen

Folgende Waffen sind bei Bahn-Missionen verfügbar.

CH-6: Dieser Granatenwerfer feuert ungeleitete Raketen ab, wo immer du hinzielst.

KA-57S: Das S steht für "scope" (= Teleskop). Mit dem Teleskop-Zusatz wird dieses Gewehr zu einer feinen Waffe, die für Schüsse über lange Distanzen geeignet ist.

SCHROTFLINTE: Diese 12-kalibrige-Waffe hat einen Pump-Nachlader. Sie kann auch als Waffe für lange Distanzen eingesetzt werden, allerdings dann mit sehr verminderter Effektivität.

RCH-1: Benutzergelenkte Raketen. Wenn sie abgefeuert sind, wechselt der Blick auf die Rakete, bis das Ziel getroffen ist.

- Um eine RCH-1-Rakete zu zünden, bevor sie im Ziel explodiert, drückst du die **R**-Taste (die **Feuer**-Taste in der Einstellung Standardsteuerung).

Hinweis: Nicht alle Waffen sind in allen Bahn-Missionen verfügbar.

Folgende Waffen sind verfügbar, wenn du hinter dem Steuer der schönsten Wagen von MI6 sitzst:

MASCHINENGEWEHRE: Alle MI6-Fahrzeuge sind mit vorgeladenen Standard-Maschinengewehren ausgestattet. Sie verfügen über unbegrenzte Munition, sind aber bei weitem nicht die präzisesten Waffen in deinem Arsenal.

GRANATEN: Die Vorderlader-Projektile haben kein Leitsystem, mit Vorsicht einsetzen!

RAKETEN: Diese Raketen fassen das nächstliegende Ziel ins Auge. Du solltest vor dem Abfeuern genügend Zeit zur Zielsuche einräumen!

Fahrzeug-Geräte

R hat ein paar Gerätesets für dich vorbereitet, die du während deiner Fahraufträge einsetzen kannst.

Q-Pulse

Der Q-Pulse gibt eine elektromagnetische Schockwelle ab, die elektronische Geräte innerhalb des Radius lahmlegt. Da die meisten Fahrzeuge mit elektronisch kontrollierten Einspritzern ausgestattet sind, kann der Q-Pulse hervorragend an dieser Stelle intervenieren.

Q-Brille

Die Q-Brille entdeckt alle Hitzquellen. Damit kann man sehr gut Feinde, die im Dunkeln warten, auffinden.

Q-Rauch

Setz den Q-Rauch ein, um eine Rauchwand zu produzieren, die deine Verfolger in die Irre laufen lässt.

Q-Ölspur

Dieses ölige Gebräu bringt Verfolger-Fahrzeuge ins Schleudern – und für eine lange Zeit vom rechten Weg.

Q-Booster

Für einen zeitweiligen Tempostoß benutzt du den Q-Booster, um Verfolgern zu entkommen.

Missionen

Während einer Mission erhältst du möglicherweise eine Mitteilung von M, dass sich deine Pläne geändert haben. Die aktuellen Einsatzziele kannst du dir jederzeit im Pausebildschirm ansehen.

- Öffne den Pausebildschirm, indem du **START/PAUSE** (START) während des Spiels drückst. Um dir die Einsatzziele im Pausebildschirm anzusehen, drückst du Digitales Steuerkreuz **LINKS/RECHTS** und markierst die Option EINSATZZIELE.

Ziele und Punkte

Das wichtigste ist, deine Einsatzziele zu erfüllen. Selbstverständlich überwältigt ein guter Spion seine Gegenspieler mit einem Minimum an Mündungsfeuer. Sollte der Einsatz von Waffen unvermeidbar sein, ist Genauigkeit das wichtigste Element. Aber denk dran, 007, wir bei MI6 schulen unsere Mitarbeiter so, dass sie weniger Lärm und Aufsehen verursachen (weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Punkte*).

Wechselnde Ziele

Während einer Mission können sich deine Ziele ändern. Wenn sich ein Ziel ändert, ruft dich MI6 über Funk, um dich zu informieren. Die neuen Ziele kannst du dann im Pausebildschirm ansehen (weitere Informationen dazu findest du im *Pausebildschirm*).

Freunde und Feinde

Freunde

M

M ist detailverliebt und verabscheut nachlässige Arbeit bei ihren Agenten. Vor jeder Mission informiert sie dich über die neuesten Auswertungen von Geheimdienstdaten.

- Ziele unterliegen möglicherweise während einer Mission Änderungen. Du kannst die aktuellen Einsatzziele jederzeit im Pausebildschirm nachlesen (weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Pausebildschirm*).

R

Ein Meister seines Fachs und toller Erfinder: R stellt dir alle Gerätschaften zur Verfügung, die du zur Erfüllung deines Auftrags benötigst. Einige seiner Projekte brauchen Jahre, bis sie abgeschlossen sind, und er ist immer ein wenig beleidigt, wenn seine Babies missbraucht oder zerstört werden. Sei ein bisschen vorsichtig mit ihnen, ja?!

Zoe Nightshade

Sie ist eine Undercover-Agentin von CIA und deswegen ist Zoe Nightshade gewillt, dich bei deinen Bemühungen zu unterstützen, Adrian Malprave aufzuhalten. Zoe ist außerdem begabt bezüglich einer Vielzahl von Feuerwaffen und ist eine Weltklassefahrerin.

Feinde

Eine Einrichtung, die sich selbst Identicon Corporation nennt, tauchte immer mal wieder in Berichten der Agenten auf. MI6 hat eine komplette Untersuchung von Identicon veranlasst und wird die Erkenntnisse, sobald sie verfügbar sind, an dich weiterleiten. Im Moment sind die Details noch ein wenig kryptisch, 007, aber du solltest dich wenigstens mit den Personen, die Identicon zugeordnet werden, vertraut machen.

Adrian Malprave

Erst vor kurzem fiel Adrian Malprave dem MI6 auf. Er begann mit einem kleinen Schiffereibetrieb vor 25 Jahren, doch jetzt ist Malprave Industries eines der größten und weitreichendsten multinationalen Unternehmen der Welt geworden. Malprave Industries ist aktiv in Öl-, Schifferei- und Expansionsgeschäften verwickelt, beispielsweise Bio-Technologie. Malprave wurde vor nicht allzu langer Zeit mit bekannten Größen aus der Unterwelt fotografiert, wie Carla, der Schakal. Eine Untersuchung hat ergeben, dass einige Tochterunternehmen offensichtlich weder Firmenfunktion noch Umsätze aufweisen.

Nigel Bloch

Bloch ist Vorstandsvorsitzender von Identicon Corporation, eine Tochter von Malprave Industries, die während einer MI6-Untersuchung unter Verdacht geriet. Er ist ein brillanter Wissenschaftler und gewiefter Geschäftsmann. Bloch hat – bisher – nur eine kleine Akte im Schrank von MI6.

Vor einundzwanzig Jahren wurde er der Aktienbetrügerei und Datenfälschung bei einer Patentanmeldung überführt. Seit seiner Entlassung aus dem Whitemoor-Gefängnis hat er offensichtlich ein sauberes Leben geführt, mit einer Reihe beruflicher Erfolge und Auszeichnungen im Feld der Bio-Technologie. Dennoch machen ihn seine Verbindungen mit Malprave für MI6 wieder verdächtig und wir gehen davon aus, dass Bloch wieder zu kriminellen Aktivitäten zurückgefunden hat.

Carla, der Schakal

Niemand kennt den wirklichen Namen von Carla, dem Schakal - ein erstes Treffen mit ihr ist normalerweise auch gleich das letzte. Sie gleitet aus und in die Schatten des internationalen Terrorismus und so wurde Carla sowohl in Paris, Jakarta, Lissabon, Tripolis als auch Miami gesichtet und wurde erst neulich mit Malprave in Hong Kong fotografiert. Sie hat sich einen Namen als Diebin mit außergewöhnlichen Fähigkeiten zur Flucht gemacht. Da sie immer zur Verfügung steht, scheint Carla eine wachsende Beziehung zu Adrian Malprave aufzubauen. Ihre Absichten sind unklar.

Multiplayer

Verborgen in den steinigen Hügeln Schottlands hat MI6 unter strengster Geheimhaltung die besten Agenten der Welt trainiert. Auf den Haverrock Proving Grounds kann sich Bond mit den stärksten der starken Gegner messen. Du kannst hier in verschiedenen Szenarien auf 12 verschiedenen Kampfplätzen trainieren, von denen einer in einem Einzelspieler-Spiel freigeschaltet werden muss.

Im Multiplayer-Spiel steht dir ein größeres Arsenal an Waffen zur Verfügung sowie mehr Feuermodi als im Einzelspieler-Spiel. Darüber hinaus können im Multiplayer-Modus Minen verwendet werden.

Bildschirm Multiplayer-Spiel wählen

Um im Hauptmenü ein Multiplayer-Spiel zu wählen, drückst du Digitales Steuerkreuz **OBEN/UNTEN**, markierst MULTIPLAYER und drückst den **A**-Knopf. Der Bildschirm Multiplayer-Spiel wählen wird geöffnet.

- Um ein Multiplayer-Spiel zu wählen, drückst du die Digitales Steuerkreuz **LINKS/RECHTS**, um durch die Modi zu schalten. Drücke den **A**-Knopf, um einen Modus auszuwählen.

  KAMPFTRAINING: Trainiere mit anderen Agenten in den härtesten Situationen.

  SCHÜTZE DIE FLAGGE: Schütze die Flagge vor deinen Gegnern.

GOLDENE WAFFE: 1 Schuss reicht für deinen Gegner - oder dich. Sei vorsichtig.

- Der Modus Goldene Waffe kann in einem Einzelspieler-Spiel freigeschaltet werden. Im Modus Multiplayer ist ein Schuss mit der Goldenen Waffe tödlich.

ANTI-TERRORISTEN-TRAINING: Entschärfe Bomben, die über die Landschaft verteilt sind.

TOP AGENT: Du bist der Topagent, der seine herausragenden Fähigkeiten und Waffen einsetzt, um jeden anderen zu bekämpfen (3-4 Figuren, mindestens 1 menschlicher Spieler).

- Bis zu vier Spieler können an Multiplayer-Spielen teilnehmen. In den meisten Spielmodi kann ein beliebiger Spieler mit einem weiteren Spieler in einem Team gegen ein anderes Team spielen.

Einstellungen Multiplayer-Spielmodus

Wenn du den Typ deines Multiplayer-Spiels gewählt hast, erscheint der Bildschirm Einstellungen Multiplayer-Spielmodus. Hier kannst du das gewählte Spiel einrichten.

ANZAHL DER SPIELER: Wähle 1-4 Spieler (abhängig von Modus und Karte).

ZEITLIMIT: Wähle 1-120 Spielminuten.

PUNKTLIMIT: Wähle 1-100 Punkte oder UNBEGRENZT für den Spielgewinn (**25** ist Standard).

GEWICHTSLIMIT: Wähle 1- 60 Minuten Flagge tragen für den Modus Beschütze die Flagge.

- Du verdienst **1 Punkt**, wenn du einen Gegner besiegst. Du verlierst **1 Punkt**, wenn deine eigene Spieler Figur vor die Hunde geht.

KARTENEINSTELLUNGEN: Um mit dem letzten Waffen-Set zu spielen, wählst du BENUTZERDEFINIERT oder STANDARD, um mit den Waffen und Geräten zu spielen, die dieser Mission zugeordnet sind.

KARTE: Wähle eine Karte für dein Spiel.

- Einige dieser Optionen sind abhängig vom ausgewählten Spielmodus.

Multiplayer-Menüs

Wenn du ein Multiplayer-Spiel eingerichtet hast, kann jeder Spieler sein Spiel sowie individuelle Spieleroptionen einstellen. Die Optionen SPIELEROPTIONEN und SPIELERCHARAKTER und SPIELER LADEN/SPEICHERN legen individuelle Spieler-Einstellungen fest, während andere Optionen Auswirkungen auf alle Spieler haben und deswegen auch von allen eingerichtet werden können.

- Um dein Spiel mit den gewählten Multiplayer-Optionen zu starten, wählst du SPIEL STARTEN.

SPIELEROPTIONEN: Wähle Spieleroptionen und richte sie ein. Dazu gehört auch die Controller-Konfiguration (weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt Spieleroptionen).

SPIELERCHARAKTER: Wähle einen Namen, einen Charakter und eine Teamfarbe.

- Wenn mehrere Spieler verschiedene Teams wählen, verläuft das Spiel nachteilig. Um miteinander spielen zu können, sollten einige Spieler das gleiche Team wählen.

OPTIONEN: Schalte die Optionen für eigenes Feuer und verfügbare Geräte AUS/EIN. Hier richtest du auch deine Optionen für den Spielmodus ein (weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Multiplayer-Optionen*).

WAFFEN: Wähle die Waffen, die im Spiel allen Spielern zur Verfügung stehen werden.

- Um ein anderes Waffen-Set zu wählen, wählst du WAFFEN im Menü Modus. Drücke dann Digitales Steuerkreuz **LINKS/RECHTS** und markiere WAFFEN-SET.
- Um ein Waffen-Set einzurichten, wählst du WAFFEN und drückst dann Digitales Steuerkreuz **LINKS/RECHTS**, um eines der eigenen Sets zu wählen. Jetzt kannst du verschiedene Waffen für jedes Set aussuchen, indem du Digitales Steuerkreuz **LINKS/RECHTS** drückst und einen entsprechenden STECKPLATZ markierst.

POWERUPS: Wähle 0-2 Powerups, die erscheinen und in deinem Spiel verfügbar sein sollen.

MODIFIKATOREN: Schalte diese Modifikatoren um, um dein Spiel entsprechend zuzuschneiden und deine Bewegungsgeschwindigkeit einzurichten (weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Multiplayer-Modifikatoren*).

BOTS: Wähle die Optionen für Bots aus.

Spieleroptionen

Im Bildschirm Multiplayer-Spieleroptionen kannst du besondere Einstellungen für deinen Controller und dein Gameplay bei Multiplayer-Spielen vornehmen.

CONTROLLER: Drücke Digitales Steuerkreuz **LINKS/RECHTS**, um das Controller-Layout zu wählen, das du verwenden möchtest.

UMGEK. STEUERUNG: Schalte die Option **AUS**/EIN.

BEWEGUNGSEMPFINDLICHKEIT: Richte die Links-Rechts-Empfindlichkeit beider Control Sticks zwischen 50 und 200 ein. **100** ist Standard.

CONTROLLER-EMPFINDLICHKEIT: Richte die Oben-Unten-Empfindlichkeit beider Control Sticks zwischen 50 und 200 ein. **100** ist Standard.

DUCKEN/AUFSTEHEN: Schalte die Möglichkeit des Duckens **AUS**/EIN (wenn Ducken aktiviert ist (EIN), verbleibst du auf den Knien, wenn du die Duck-Taste gedrückt hast).

WAFFE AUTOM. WECHSELN: Schalte das automatische Umschalten auf bessere Waffen AUS/**EIN**.

FADENKREUZ: Schalte die Anzeige des Fadenkreuz' AUS/**EIN**.

AUTOM. ZIELEN: Wähle für den automatischen Zielmodus deines Gewehrs zwischen: **ANFÄNGER**, NORMAL, FORTGESCHRITTEN oder KEIN.

RADAR: Setze die Anzeige des Radars auf: **VOLL**, SP. Nur (SPEZIAL-) AUSRÜSTUNG oder KEIN RADAR.

AUSGANGSGESUNDHEIT: Richte den Gesundheitslevel ein, mit dem du jede neue Session startest: 50 bis 200. **100** ist Standard.

HUD-ANZEIGE: Schalte die Anzeige des Heads-Up Display des Spielers AUS/**EIN**.

SPIELERNAME: Schalte die Anzeige von ins Visier genommenen Spielern AUS/**EIN**.

Multiplayer-Optionen

Im Bildschirm Multiplayer-Optionen kannst du Spieloptionen für alle Spieler einrichten. Bei einigen Missionen gibt es Q-Jet und Q-Kralle EIN standardmäßig.

FRIENDLY FIRE: Schalte Schäden durch eigenes Feuer **AUS**/EIN.

Q-JET: Schalte die Verfügbarkeit von Q-Jet **AUS**/EIN.

Q-KRALLE: Schalte die Verfügbarkeit von Q-Kralle **AUS**/EIN.

BOMBENTIMER: Im Modus Anti-Terroristen-Training definieren Spieler die Timerlänge von Bomben in Sekunden. **30 Sekunden** ist Standard.

ENTSCHÄRFUNGSZEIT: Im Modus Anti-Terroristen-Training definieren Spieler die Zeitlänge in Sekunden, die man zur Bombenentschärfung benötigt. **3 Sekunden** ist Standard.

Multiplayer-Modifikatoren

Einen Modifikator zu ändern, kann ein völlig neues Multiplayer-Erlebnis schaffen. Du solltest also ein bisschen damit rumprobieren. Einige Modifikatoren müssen im Einzelspieler-Spiel freigeschaltet werden.

Im Bildschirm Multiplayer-Modifikatoren kannst du folgende Änderungen vornehmen.

GOLDENER SCHUSS: Wenn diese Option eingeschaltet ist, ist ein Spieler, der mit einer Waffe getroffen wurde, sofort besiegt und kommt neu hervor.

GERINGE SCHWERKRAFT: Schalte diese Option **AUS**/EIN. Bei weniger Schwerkraft kannst du größere Sprünge machen.

VOLLSTÄNDIGES ARSENAL: Schalte **AUS**/EIN, ob jeder Spieler mit jeder verfügbaren Waffe beginnt.

- Die Modifikatoren für VOLLSTÄNDIGES ARSENAL müssen im Einzelspieler-Spiel freigeschaltet werden.

SICHERHEITS-NEUSTART: Schalte **AUS**/EIN, ob dein Spieler an einer sicheren, möglichst weit von einem gegnerischen Spieler entfernten Stelle erneut beginnt. Damit wird zwar die Spielaction etwas verlangsamt, aber für Anfänger kann die Option sehr hilfreich sein.

ZUFALLSWAFFEN: Wenn die Option eingeschaltet ist, hebst du jedes Mal eine neue Waffe auf, wenn du über einen aufnehmbaren Gegenstand läufst.

BESTÄNDIGE WAFFEN: Wenn die Option aktiviert ist (EIN), entfernst du keine Waffen, die du aufgehoben hast.

- Die Option BESTÄNDIGE WAFFEN hält Spieler davon ab, immer an dem Ort zu bleiben, an dem Waffen neu auftauchen.

GOLDENE KUGEL: Wenn die Option auf EIN gestellt ist, beginnen alle Spieler mit einer Waffe, die nicht über eine automatische Zielsuche verfügt, aber einen Spieler mit einem einzigen Schuss zur Strecke bringen kann.

TEMPO: Beschleunige oder verlangsame die Geschwindigkeit von Spielern im Spiel.

KEIN ANFALLENDER SCHADEN: Wenn die Option eingeschaltet ist, holen sich die Spieler bei Stürzen keine Verletzungen. Diese Änderungsoption ist beim Einsatz von Q-Jet und Q-Kralle hilfreich.

Bots

Um ein Multiplayer-Spiel mit aktivierter Bots-Funktion zu spielen, musst du zuerst im Bildschirm Multiplayer-Spiel wählen ein Spiel auswählen, das Bots erlaubt.

KAMPFTRAINING	Erlaubt Bots
SCHÜTZE DIE FLAGGE	Erlaubt keine Bots
GOLDENE WAFFE	Erlaubt keine Bots
ANTI-TERRORISTEN-TRAINING	Erlaubt keine Bots
TOP-AGENT	Erlaubt Bots

- Zugang zu Karten, die Bots erlauben, erhältst du über den Bildschirm Einstellungen Multiplayer-Spielmodus

KERKER	Erlaubt Bots
STADT	Erlaubt Bots
WEINKELLER	Erlaubt Bots
ORANGER SEKTOR	Erlaubt Bots
SCHLOSS	Erlaubt Bots
KÜHL-STATION	Erlaubt Bots
ABBEY	Erlaubt Bots
ARSENAL	Erlaubt Bots
HAFEN	Erlaubt Bots
BLAUER SEKTOR	Erlaubt Bots
BAHNHOF	Erlaubt keine Bots
MANOR	Erlaubt keine Bots

Hinweis: Wenn eine Spielart oder Karte ausgewählt ist, die keine Bots erlaubt, erscheint das Bots-Menü trotzdem unter dem Abschnitt MULTIPLAYER-MODIFIKATIONEN. Du erhältst allerdings eine Nachricht, dass Bots in deiner ausgewählten Karte oder dem Spiel-Modus nicht verfügbar sind.

Um zu den Bots-Optionen zu gelangen (falls eine Spielart und ein Level ausgewählt wurden, die Bots erlauben), wählst du im Multiplayer-Menü MODIFIKATIONEN. Du wirst daraufhin aufgefordert, sowohl die Anzahl der Bots als auch die Optionen für jeden aktivierten Bot zu bestimmen.

Hinweis: Falls die Anzahl der Spieler bei einem liegt, wird automatisch ein Bot aktiviert und kann nicht deaktiviert werden. Falls die Option Top-Agent ausgewählt wurde (die mindestens drei Spieler erfordert), ersetzen die Bots fehlende menschliche Spieler.

Wenn du die Bots-Funktion aktiviert hast, kannst du für jeden aktivierten Bot bestimmte Optionen festlegen. Die folgenden Optionen sind möglich:

FÄHIGKEITEN	Einfach, mittel und schwierig
TEAM	Rot, blau, grün oder gold
AGGRESSION	Niedrig, mittel oder hoch
CHARAKTER	Aussehen der Bots verändern

Speichern und Laden

Speicher oder lade Dateien von/auf deine NINTENDO GAMECUBE MEMORY CARD (Memory Card).

Hinweis: Du solltest nie beim Speichern oder Laden von Daten eine Memory Card einlegen oder entfernen.

Hinweis: Dieses Spiel unterstützt nur Steckplatz A zum Speichern.

Eine Datei laden:

1. Wähle im Hauptmenü Mission laden und drücke den **A**-Knopf. Der Bildschirm Mission laden erscheint.
2. Drücke den **A**-Knopf, um zu den Daten auf deiner Memory Card zu gelangen.
3. Drücke Digitales Steuerkreuz **OBEN/UNTEN**, um die 8 verfügbaren Missionen zu durchsuchen.
4. Markiere die gewünschte Mission und drücke den **A**-Knopf zur Bestätigung.
5. Wähle JA, um zu bestätigen, oder NEIN, um deine Auswahl abzubrechen. Dein Spiel ist jetzt geladen.

Eine Datei speichern:

1. Wähle im Hauptmenü Mission speichern und drücke den **A**-Knopf. Der Bildschirm Mission speichern erscheint.
2. Drücke den **A**-Knopf, um zu den Daten auf deiner Memory Card zu gelangen.
3. Drücke Digitales Steuerkreuz **OBEN/UNTEN**, um die 8 verfügbaren Missionen zu durchsuchen.
4. Markiere die gewünschte Mission und drücke den **A**-Knopf zur Bestätigung.
5. Gib einen Namen für dein Spiel ein. Drücke den **A**-Knopf, um die Buchstaben auszuwählen.

   Hinweis: Der Name darf nur aus höchstens 9 Zeichen bestehen.
6. Wenn du mit dem Namen zufrieden bist, markiere **FERTIG** und drücke den **A**-Knopf zur Bestätigung. Dein Spiel ist gespeichert.

   Hinweis: Bitte schlage in der NINTENDO GAMECUBE-Anleitung nach, um Anweisungen zum Formatieren und Löschen von Memory Cards zu erhalten.

MITWIRKENDE

EA Europa

Software-Lokalisierungsmanagerin: Sam Yazmadjian

Lokalisierungsprojektmanagerin: Nathalie Fernandez

Europäische CQC-Managerin: Linda Walker

Europäischer Manager CQC-Tests: Jean-Yves Duret

Europäischer CQC-Test-Supervisor: David Fielding

Europäische CQC-Testleitung: Andrew Chung, Paul Richards, Ben Jackson

Europäisches CQC-Testteam: Ramon Alvarez-Mella, James Bolton, Dean Choudhuri-Bennett, Paul Davies, Luke Didd, Fritz Ehlers, Oliver Hampton, Tony Hopkins, Andrea Iori, Elisabeth Johnsson, Jamie Keen, Gary Napper, Chavesh Nuckchady, Tuire Ollila, Ian Smithers, Steffen Thjell-Moller, Rupert Whicker, Iain Willows

Europäischer CQC-Plattform-Manager: James Featherstone

Europäische CQC-Plattform-Experten: Ashley Powell, James Arup, James Norton, Tim Wileman

Produktionsmanager: Sally Pelling

Account Executive: Greg Lines

Produktionsplanung: Joanna May

Dokumentationslayout und Übersetzungskoordination: Piers Dodd

Koordination Weblokalisierung: Ai-Lich Nguyen

Studio Ops: Anne Miller, Phil Jones

Europäische Projektmanagerin: Audrey Meehan

Deutsche Version

Leitung Produktmarketing: Frank Hermann

Produktmarketing: Pete Larsen

Lokalisierungsleitung: Michaela Bartelt

Lokalisierungskoordination: Bettina Bachon

Übersetzung: Nadine Monschau, Robert Böck, Britta Haimüller

Leitung Sprachtest: Dirk Vojtilo

Sprachtest: Dirk Vojtilo

Dokumentationslayout: Frank Werner, Alexandra Maric

Warnung für die Besitzer von Projektionsfernsehgeräten

Standbilder können die Bildröhre nachhaltig beschädigen oder Flecken auf der Phosphorschicht der Bildröhre verursachen. Wiederholte oder längere Benutzung der Großbildschirme durch Computerspiele sollten vermieden werden.

Lizenzbedingungen

Das vorliegende Handbuch sowie die darin beschriebene Software einschließlich ihrer Verpackung sind urheberrechtlich geschützt. Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten. Electronic Arts behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen und Änderungen an der hier beschriebenen Software vorzunehmen.

Gestattete Nutzung

Die Software darf nur durch den autorisierten Handel verkauft werden. Durch den Erwerb dieser Original-Software bist du berechtigt, die Vertragssoftware für die ausschließlich private Nutzung in jedem kompatiblen Computer einzusetzen, vorausgesetzt, dass sie jeweils nur in einem Computer eingesetzt wird und du im Besitz einer Original-Dokumentation sowie der dazugehörigen Original-Software bist. Im übrigen finden hinsichtlich der Nutzungsrechte die unabdingbaren Bestimmungen des Urheberrechtsgesetzes ergänzende Anwendung.

Unzulässige Nutzung

Jede andere Nutzung der Vertragssoftware oder der Dokumentation, insbesondere die unautorisierte Vermietung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung (z.B. in Schulen oder Universitäten), die Vervielfältigung, Mehrfachinstallation oder Überspielung und jeder Vorgang, durch den die Vertragssoftware oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (insbesondere über das Internet oder andere Online-Systeme), ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung von Electronic Arts untersagt. Ohne schriftliche Genehmigung von Electronic Arts bist du ferner nicht berechtigt, Dritten eine Lizenz an der Software zu erteilen oder die Software in nicht ausdrücklich gestatteter Weise Dritten zur Verfügung zu stellen, die Software oder Dokumentation zu ändern, zu modifizieren oder anzupassen (dieses Verbot gilt unter anderem auch für das Übersetzen, Abwandeln und Weiterverwenden des Produkts in Teilen). Die Bestimmungen des Urheberrechts finden auch hier ergänzende Anwendung. Die Dekompilierung der Software ist ausdrücklich untersagt. Jede Beschädigung, Veränderung oder Nachdruck des Titels oder Teilen davon ist als Urkundenfälschung strafbar. Zuwiderhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt. Ferner ist die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Software oder Teilen davon, auch zum rein privaten Gebrauch, nicht gestattet.

Garantie

Electronic Arts übernimmt für die von ihr vertriebenen Produkte eine Garantie von 24 Monaten ab Kaufdatum (Kassenbon).

Innerhalb der Garantiezeit beseitigt Electronic Arts unentgeltlich Mängel des Produktes die auf Material- oder Herstellungsfehler beruhen, durch Reparatur oder Umtausch.

Als Garantienachweis gilt der Kaufbeleg. Ohne diesen Nachweis kann ein Austausch oder eine Reparatur nicht kostenlos erfolgen.

Im Garantiefall geben Sie bitte den vollständigen Datenträger in der Originalverpackung mit dem Kassenbon und unter Angabe des Mangels an ihren Händler.

Der Garantiefall ist ausgeschlossen, wenn der Fehler des Datenträgers offensichtlich auf unsachgemäße Behandlung des Datenträgers durch den Benutzer oder Dritte zurückzuführen ist.

Nach der Garantie

Electronic Arts gewährt nach Ablauf der Gewährleistungsfrist eine beschränkte Garantie von weiteren 12 Monaten auf das Produkt. Sollte das Produkt innerhalb dieses Zeitraums einen Mangel oder Fehler aufweisen, so wird Electronic Arts gegen Zahlung einer Bearbeitungsgebühr von 10 € für PC- (15 € im Falle einer Doppel-CD), 15 € für PSX- und PS2- bzw. 35 € für N 64- sowie 25 € für GameBoy Advance- und GameBoy Color-und 15 € für XBox- und GameCube-Produkte den defekten Teil des Produktes nachbessern oder das Produkt nach eigenem Ermessen umtauschen, sofern das Produkt noch erhältlich ist.

In diesem Fall ist das Originalprodukt, eine detaillierte Beschreibung des Defekts, der Kaufnachweis (Quittung) sowie ggf. einen Euroscheck über 10 €, 15 €, 25 € bzw. 35 € an:

Electronic Arts GmbH, Customer Service, Triforum Cologne,
Innere Kanalstr. 15, D-50823 Köln

zu senden.

Gleichzeitig benötigen wir für eine schnelle Bearbeitung Namen, Anschrift sowie die Telefonnummer, unter der du tagsüber zu erreichen bist.

Hotline

Unser Kundendienst steht werktags von 13.00 bis 17.00 Uhr unter folgenden Telefonnummern zu Verfügung:

Für Deutschland:	0190/77 66 33 (1,07 €/min)
Für die Schweiz:	0900/55 40 20 (2 SFr/min) Nicht möglich ist die Anwahl aus der Schweiz mit einem Handy, von einer Telefonzelle oder von der Nebenstelle einer Telefonanlage aus, bei der diese Servicenummern gesperrt sind.
Für Österreich:	+49/221-975829555

In Deutschland kann zusätzlich unsere Hint-Line 0190/78 79 06 (1,07 €/min) oder 0190/90 00 30 (1,07 €/min) (nur Black & White) in Anspruch genommen werden, wenn Spieletipps benötigt werden.

Jugendliche unter 18 Jahren dürfen nur mit Erlaubnis ihrer Eltern anrufen.

AGENT UNDER FIRE/AGENT IM KREUZFEUER Interaktives Spiel (sämtlicher Objekt-Code, sämtliche Softwarekomponenten sowie bestimmte audiovisuelle Komponenten) © 2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA GAMES und das EA GAMES-Logo sind Marken bzw. eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. AGENT UNDER FIRE/AGENT IM KREUZFEUER Interaktives Spiel (bestimmte audiovisuelle Komponenten) © 2002 Danjaq, LLC und United Artists Corporation. JAMES BOND, 007, das Logo der James Bond-Waffe, das Iris Logos sowie alle weiteren mit James Bond in Zusammenhang stehenden Marken TM Danjaq, LLC. James Bond, 007, das Logo der James Bond-Waffe, das Iris Logos sowie sämtliches weitere mit James Bond in Zusammenhang stehende Eigentum © 1962-2002 Danjaq, LLC und United Artists Corporation. Agent Under Fire/Agent im Kreuzfeuer ist eine Marke von Danjaq, LLC und United Artists Corporation. Dieses Produkt enthält von Id Software, Inc. lizenzierte Id Technology © 2002 Id Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Quake® ist eine eingetragene Marke von Id Software. Das BMW-Logo, die Buchstabenfolge und Modell-Bezeichnungen sind Marken der BMW AG und werden unter Lizenz verwendet. Esprit, Lotus und das Lotus-Design sind eingetragene Marken der Group Lotus plc. Aston Martin DB5 wird verwendet unter Lizenz von Aston Martin Lagonda Limited, Ford Motor Company. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke.

Lizenziert von Nintendo.

"James Bond Theme"

Geschrieben von Monty Norman

© 1962 Erneuert 1990 UNITED ARTISTS LTD.

Alle Rechte verwaltet von EMI UNART CATALOG, INC.

Alle Rechte vorbehalten. Internationales Copyright gewährleistet. Mit Genehmigung verwendet.

Alle weiteren Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.